

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

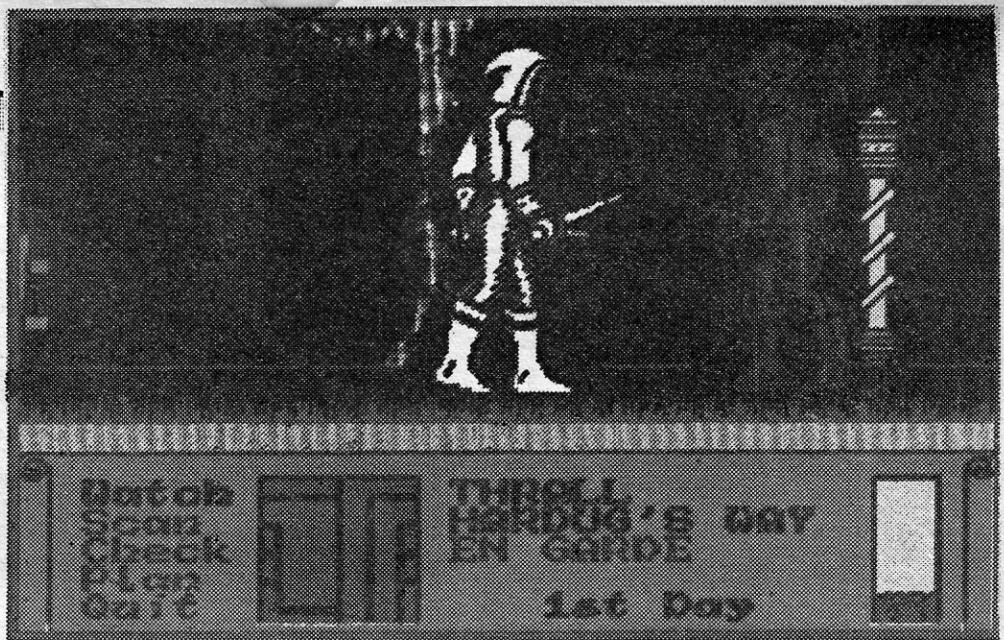
## EPOPEIA PARA TODO O INVERNO

**TÍTULO:** «Dark Sceptre»  
**MÁQUINA:** Spectrum

*Dark Sceptre* é esperado há meses e, finalmente, apareceu, para demonstrar de novo o génio de Mike Singleton, o autor de outros dois grandes êxitos, *Lords of Midnight* e *Doomdark's Revenge*, em que deixou meio mundo espantado com aquilo que conseguia «meter» no Spectrum. Pois bem, a partir de um jogo por correspondência, que ele próprio desenvolveu, Mike criou um complexo programa de computador, fácil de manipular, mas muito difícil de

levar a bom termo — sendo de notar, conforme lemos numa revista, que o próprio autor leva 17 dias (!) a completá-lo...

O objectivo principal do jogo é encontrar o ceptro negro que o rei das ilhas mandou fazer, para tentar derrotar invasores, mas o monarca morreu entretanto e o poder do ceptro não pode ser deixado para quem dele se apodere. Assim, a personagem que controlamos — embora possamos controlar outros —, *Thane*, tenta achar o ceptro para o destruir, ajudado por um grupo de guerreiros, enquanto outro grupo procura o mesmo objecto, mas com sinistras finalidades. No meio de tudo isto, os indecisos, que podem ser ganhos para uma ou outra causa.



O grupo de *Thane* é comandado por meio de frases, seleccionadas num «écran», que dão ordens várias a cada um dos seus homens e estes, por seu turno, têm poderes e aptidões diferentes, desde a magia à arte guerreira. Cada um pode receber várias ordens, que serão executadas em sequência, e a partir daí não temos controlo sobre ele. Interessa, sobretudo, não dar instruções para que um homem não esteja capacitado, por exemplo, mandar combater um que é essencialmente mágico.

Além de procurar arremeter apoios para a sua causa, *Thane* pode, e deve, recolher objectos úteis, que lhe permitirão dar mais força aos

seus homens, encontrar outros objectos, e no geral contribuir para o bom êxito da sua missão.

Os gráficos são excelentes, com surpreendente animação e todo o jogo fascina, pelo menos para apreciadores do género. Se gostaram de outros trabalhos de Singleton, não hesitem, mas preparem-se para um longo Inverno diante do computador.

**GÉNERO:** Acção/aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 9  
**DIFICULDADE (1-10):** 10  
**CONSELHO:** A não perder.

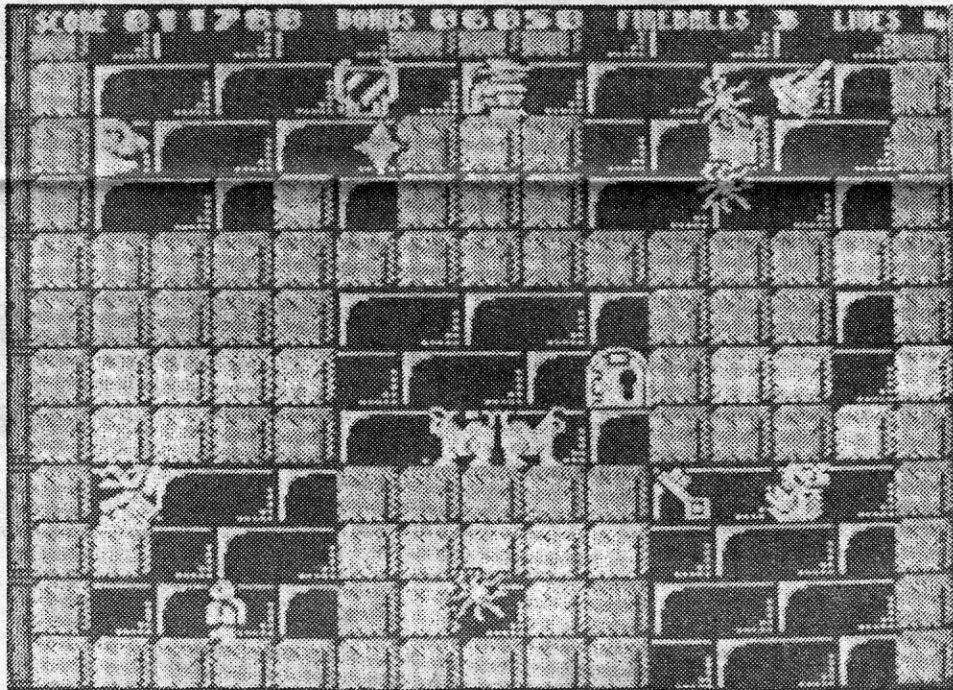
## TESOURO DE SALOMÃO DÁ ÁGUA PELA BARBA

**TÍTULO:**  
«Solomon's Key»  
**MÁQUINA:**  
Spectrum

O formato de *Solomon's Key* é semelhante ao de muitos outros jogos, sobretudo os mais antigos, com áreas labirínticas delimitadas por blocos, que podem mover-se ou destruir-se, mas isso não lhe retira totalmente o interesse, pelo menos para quem aprecia o género.

A ideia é vagar a preceito pelas lendárias minas do Rei Salomão e descobrir e retirar o fabuloso tesouro que lá se encontra, mas isto, como se adivinha, não se faz do pé para a mão. O mundo subterrâneo tem mais bicharocos do que seria necessário ou conveniente e, ainda por cima, as saídas de cada secção da mina não são nada acessíveis, para além de ser necessária uma chave para abrir a porta. Ora, a chave, muitas vezes, parece quase inacessível e nada é feito para nos facilitar a tarefa de a alcançar.

Blocos podem ser movidos para dar acesso a zonas altas,



outros podem destruir-se para dar passagem ao aventureiro, mas, no essencial, interessa estabelecer uma boa estratégia para cada quadro, sob pena de não ir muito longe. Isso, claro, além da agilidade

e dos bons reflexos, bem como da pontaria necessária para destruir os inimigos com bolas de fogo. Fazer tudo isso com seis vidas parece impossível, mas há maneiras de as prolongar ao longo do jogo.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar.

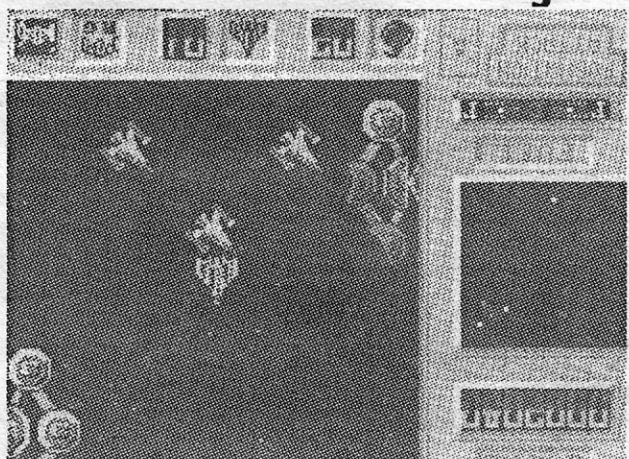
## MAIS UMA GUERRA NO ESPAÇO

**TÍTULO:** «Bosconian»  
**MÁQUINA:** Spectrum

Mais um tiro ao alvo espacial, igual ou parecido a tantos outros e exigindo igual habilidade, já que os obstáculos e inimigos não são fáceis de evitar. História não há e o objectivo é o mais linear possível: seguir em frente e disparar.

O tiroteio não é tudo. A nave que controlamos pode expandir-se e melhorar o armamento e reabastecer-se, recolhendo «material» à deriva no espaço. Para passar de nível é preciso estoirar com as estações de batalha e também isto não é fácil.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar.



## «BERK» REGRESSA NOUTRA AVENTURA



**TÍTULO:** «Through the Trap Door»  
**MÁQUINA:** Spectrum

Lembram-se, com certeza, das desventuras do pobre *Berk*, submetido aos caprichos de um monstro, que o mandava preparar as mais incríveis refeições. Em *Trap Door*, as coisas saíram do alçapão, mas agora é *Berk* que vai penetrar nesse estranho e misterioso mundo.

Acontece que *Berk* tem uma amiga, *Boni*, a caveira, que foi raptada por um morcego e levada para os subterrâneos. Acompanhado por *Drut*, uma rã que não consegue estar quieta, *Berk* vai procurar trazer *Boni* de volta, mas são muitos os problemas que encontra, desde apanhar a rã, para a levar, até escapar aos muitos inimigos que há nos subterrâneos. No entanto, se conseguir encontrar os meios de controlo adequados, nalgumas salas, será-lhe mais fácil dominar a irrequieta *Drut*. E *Drut* dá jeito, porquanto é preciso encontrar e apanhar chaves, para passar de níveis, e as suas capacidades de salto podem tornar-se imprescindíveis.

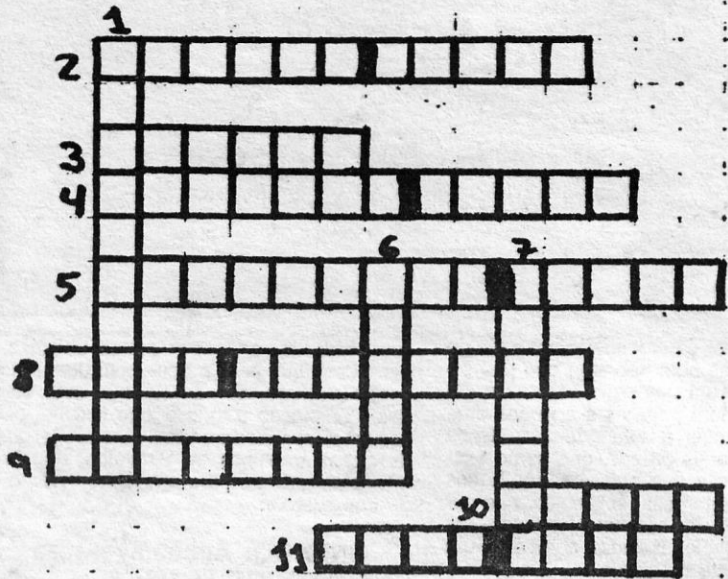
Tudo isto custa energia e *Berk* é bicharoco de muito alimento, pelo que nada deve ser desperdiçado no caminho. De notar ainda que o jogo tem regras inflexíveis: se tentarem passar por uma porta fechada, se *Berk* passar sem a rã ou se não conseguirem apanhar a caveira, voltam ao princípio, para aprenderem (ou tentarem).

Os gráficos são muito semelhantes aos de *Trap Door*, o que não constitui surpresa, e são uma das melhores coisas que temos visto ultimamente. O jogo é divertido, difícil, sem ser impossível, e vai ser de agrado certo.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 9  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** A comprar.

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas



- 1- JOGO ONDE TEMOS QUE ENCONTRAR LIVINGSTONE.
- 2- MELHOR SIMULAÇÃO DE GOLFE.
- 3- UM DOS MAIS POPULARES JOGOS DE ESTRATÉGIA.
- 4- JOGO ONDE CONTROLAMOS HARRISON FORD.
- 5- JOGO ONDE TEMOS QUE DERROTAR VÁRIOS.
- 6- UM SIMULADOR.
- 7- SIMULAÇÃO DE SNOOKER.
- 8- CLÁSSICO DE F1.
- 9- JOGO RECENTE ONDE TEMOS QUE SALVAR A NATUREZA DO HERÓI-LUXY.
- 10- SIMULAÇÃO DE UMA PROVA VELOCIPÉDICA DO REINO UNIDO.
- 11- MARCA DO JOGO BATTLE SHIPS.

FEITO POR:  
VITOR ALMEIDA  
&  
TIAGO BASTOS



COM as férias já entradas, seria de esperar maior volume de correspondência, mas tem havido alguma «preguiça» por parte dos nossos leitores e o material começa a escassear. Faltam dicas mais completas, bem como mapas, e até os pokes diminuíram. Mãos à escrita e mandem material, que a todos beneficia.

### Ajuda para ID

Já em tempos publicámos ajudas para ID, mas leitores do Fundão, reunidos no *Samoray Club*, enviaram dicas para o jogo e resolvemos publicá-las.

Quando estiverem a 70 por cento e se mudar para uma nova memória, devem perguntar «Who?» e, depois, responder de acordo com o seguinte esquema:

- I was shot once — responder «bullet»
- He was nailed on me — responder «Jesus» ou «Cross»
- I drowned a civilization — responder «Atlantis»
- Ten laws were on me — responder «God» ou «Commandments»
- I was in a pocket — responder «Money»
- What a spectacle, Mona — responder «Lisa» ou «Da Vinci»
- I led them a merry dance — responder «Hamelin»
- I was a strange fruit — responder «Adam» ou «Tree»
- A drowning Austrian — responder «Hitler»
- A boy king withdrew me — responder «Arthur», «Sword» ou «Excalibur»

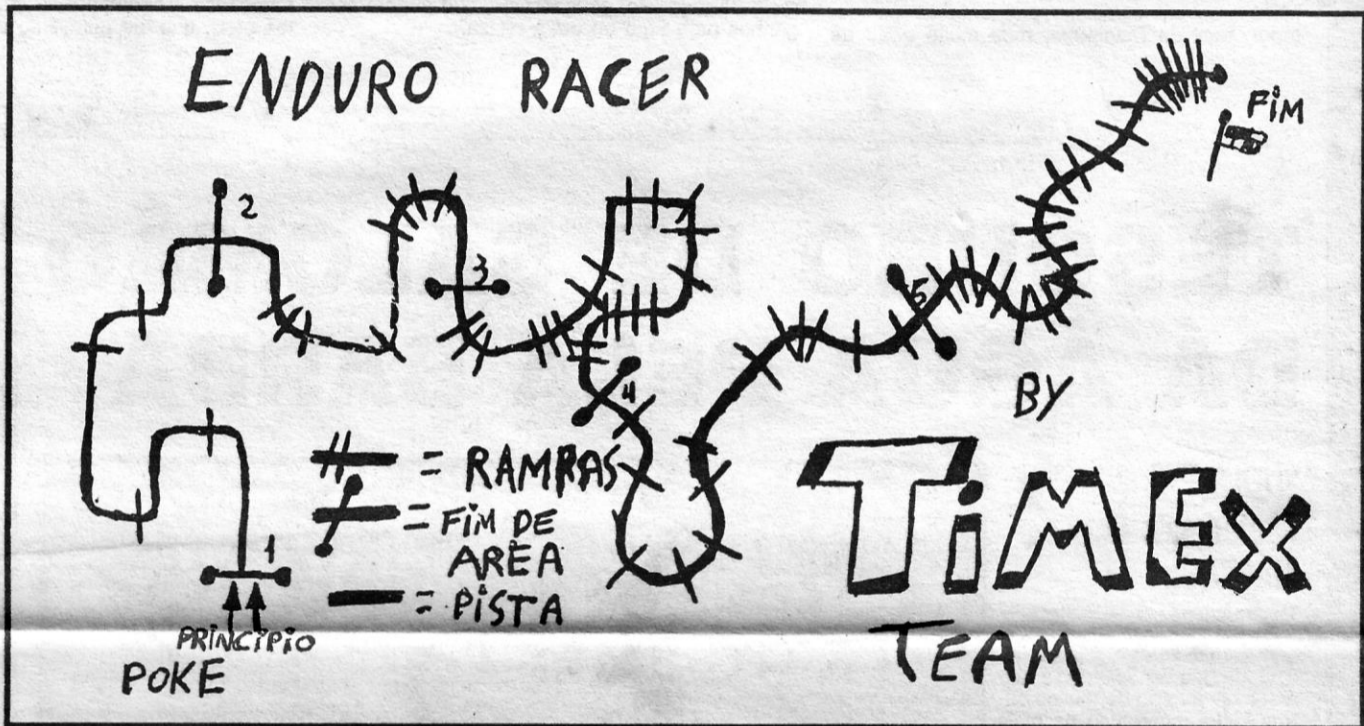
Quanto às vossas dicas para Zorro, publicámos há pouco tempo a solução e, além disso, a vossa está muito incompleta. Em contrapartida, fica o carregador de:

```

— EXOLON
10 REM Exolon
20 REM Direitos de autor
30 CLEAR 25499 : PRINT AT 11, 2; "continua leitura de Exolon": INK 7 : LOAD "EXOLON" CODE
40 LET A = 25500
50 READ B : IF B < > 999 THEN POKE A, B : LET A = A + 1 : GOTO 50
60 RANDOMIZE USR 25500
100 DATA 33, 0, 252, 17, 80, 195, 1, 19, 0, 237, 176, 62, 201, 50, 99, 195, 205, 8, 0, 195, 33, 184, 99, 34, 111, 254, 195, 19, 252
110 DATA 62, 0, 50, 29, 157, 33, 0, 0, 34, 125, 104, 34, 77, 112 : REM vidas infinitas
120 DATA 62, 0, 50, 110, 131 : REM balas infinitas
130 DATA 62, 0, 50, 80, 146 : REM granadas infinitas
140 DATA 195, 96, 109, 999
    
```

### Pequenas dicas e pokes à mistura

Gonçalo Miguel Rolo dos Reis Ângelo, de Lisboa, mandou um mapa de *Duel*, incompleto (diz que enviará o resto) e outro de *Mistério del Nilo*, também por acabar, já que não consegue



matar o homem em cima do telhado e isso é imprescindível para passar de quadro. Alguém pode ajudá-lo?

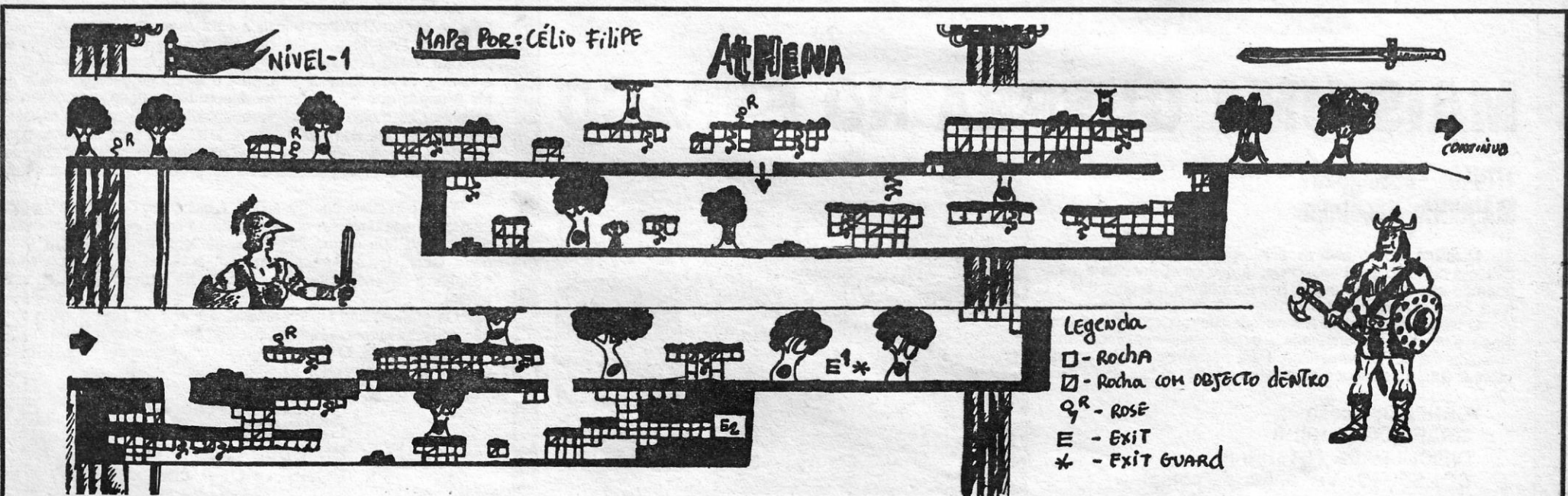
Quanto a dicas, dá estas:

- SABOTEUR — Para matar os cães, disparar e carregar na tecla «baixo», mas é preciso calcular bem a distância que nos separa dos animais.
  - MR. WONG'S LOOPY LAUNDRY — Quando algum objecto estiver à vossa frente, disparem, carregando em «N», e eles ficam paralisados, durante algum tempo. Só podemos disparar cinco vezes e, quando gastarmos as munições, aparece um pacote branco. Temos de apanhá-lo rapidamente, antes que desapareça, e assim poderemos disparar mais cinco vezes.
- Deste leitor, ainda alguns pokes:
- FIRELORD — POKE 34509, 0 (vidas infinitas)
  - PAPERBOY — POKE 48023, 201
  - HEARTLAND — POKE 23355, 230 : POKE 23360, 254
  - BATMAN — POKE 31527, 58
  - ARMY MOVES I — POKE 54597, 0
  - ARMY MOVES II — POKE 53772, 0
  - WEST BANK — POKE 51210, n (n = n.º de vidas)
  - ACE — POKE 32508, 0

- SABRE WOLF — POKE 44929, 0
- 1942 — POKE 40135, 183
- TARZAN — POKE 51002, 183 : POKE 51185, 183 : POKE 52268, 183 : POKE 51013, 0
- PENTAGRAM — POKE 49917, 0 : PRINT USR 24064
- HIJACK — POKE 63280, 201
- ARKANOID
- 5 LOAD "" CODE : RANDOMIZE USR 28350
- 10 FOR c = 23296 TO 23322
- 20 READ a : POKE c, a : NEXT c
- 30 RANDOMIZE USR 23296
- 40 DATA 49, 0, 92, 62, 255, 221, 33, 0, 92, 17, 0, 164, 55, 205, 86, 5, 62, 0, 50, 231, 156, 50, 166, 131, 195, 0, 128

Mário Gil Silva mora na Rua Luís de Camões, 59-A — 7400 Ponte de Sor, tem um Spectrum + 2 e gostaria de trocar correspondência com outros leitores. Pela sua parte, mandou estas pequenas dicas:

- MS PAC MAN — No acto 2, há um género de quadrado em baixo ao meio (ao pé donde nós começamos o «écran»). Para evitar ser cercado lá dentro, terá de ao



- princípio e rapidamente comer os pontos que lá estão dentro, e assim será muito difícil sermos cercados.
- **LOCOMOTION** — Tente pôr o comboio a andar num círculo fechado e assim terá todo o tempo para fazer a linha até à estação.
  - **WORLD GAMES** — Na prova de peso, levante o halter até aos ombros e só depois de uma pequena pausa levante o halter completamente. Na prova de saltar os barris prima *fire* antes da bandeira preta para saltar bem (senão o boneco vai tipo super-homem e cai), quando for a cair prima *down* para cair bem.
  - **CONFUZION** — Vá abrindo o caminho ao rastilho até chegar às bombas, para elas rebentarem, faça isto o mais rápido possível por causa do tempo.

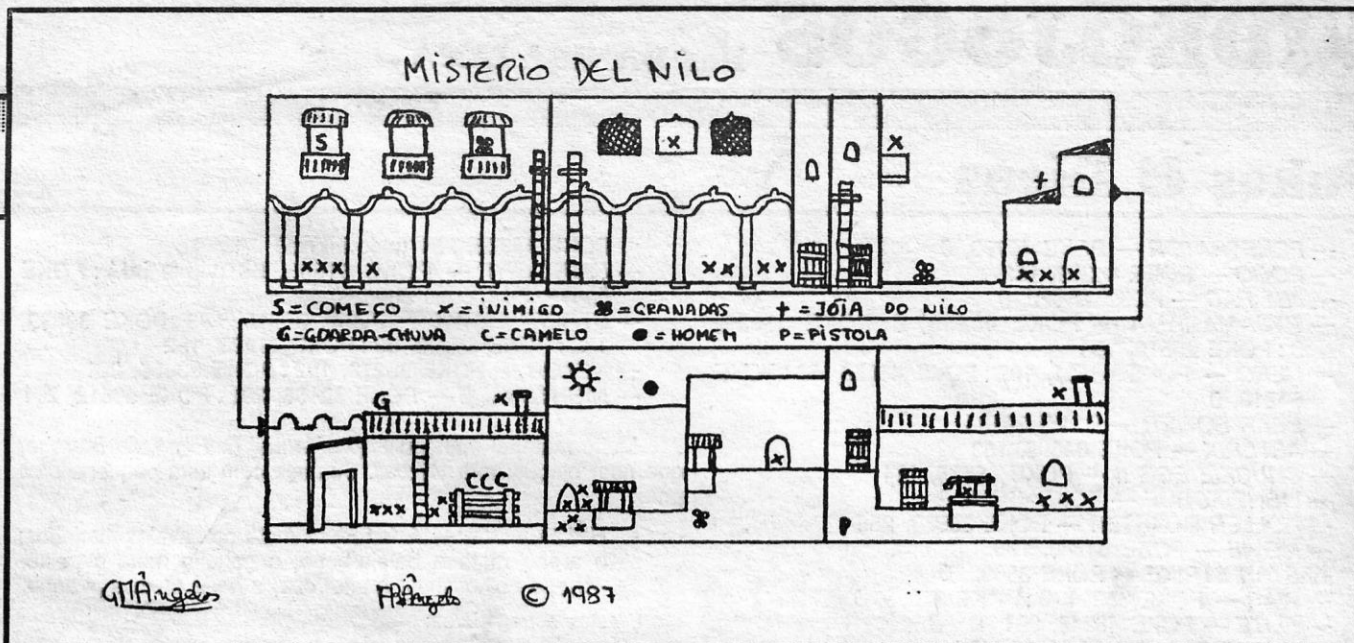
Pedindo ajuda para *Ace*, *Rambo*, *Universal Hero*, *Army Moves* (incluindo códigos) e *F-15*, o *Mário* enviou também alguns pokes:

- **PHANTOMAS** — POKE 44819, 0 : POKE 46790, 191 : POKE 52290, 201
- **COMMANDO** — POKE 64441, 172
- **COBRA** — POKE 36916, 58
- **NEMESIS** — POKE 51479, 1
- **JAIL BREAK** — POKE 50651, 0
- **MOVIE** — POKE 64788, 195
- **BATMAN** — POKE 36798, 0 : POKE 31690, 0 POKE 33333, 33

*Nuno Manuel Martins Anes*, de Lisboa, mandou uma pequena dica advertindo, no entanto, que não é muito conveniente para fazer pontos, em *COP OUT* se matarem todos os homens que estão escondidos, passam os níveis mais facilmente. Também podem só fugir aos tiros e às garrafas que explodem, pois, passado algum tempo, mudam de nível.

E também estes carregadores:

- **SCALEXTRIC**  
10 REM Scalextric  
20 LOAD "" CODE  
30 RANDOMIZE USR VAL 64000
- **COMMANDO**  
5 CLEAR 40000  
10 LOAD "" CODE  
15 RANDOMIZE USR 65094



- **MARTIANOIDS**  
10 REM Martianoids  
20 CLEAR 24576  
30 LOAD "" CODE  
40 POKE 46793, 0  
50 RANDOMIZE USR 24576

*Hugo Oliveira*, do Cacém, mandou um mapa e esta pequena dica (ver o mapa) para:

- **LIVINGSTONE** — Os números correspondem-se entre si. Quando a águia nos apanha, vamos ter a «N».

*Paulo Jorge Freire Silva*, de Alhos Vedros, enviou um mapa um bocado fraco e esta dica para:

- **EXOLON** — Quando escolherem as teclas na 1.ª vez, seleccionem Z, O, R, B, A e ficarão com vidas infinitas. Voltem a carregar no 2 e escolham, então, as teclas que vos derem mais jeito.

E ainda estes pokes:

- **ARABIAN NIGHTS** — POKE 57838, 0
- **ABDUCTER** — POKE 30500, 0
- **BOUNDER** — POKE 35269, 0
- **VOID RUNNER**  
10 REM Void Runner

```
20 FOR n = 60000 TO 600020 : READ a : POKE n, a : NEXT n
30 RANDOMIZE USR 60000
40 DATA 55, 62, 255, 33, 220, 72, 221, 33, 0, 128, 205
50 DATA 86, 5, 62, 0, 50, 255, 155, 195, 0, 128
```

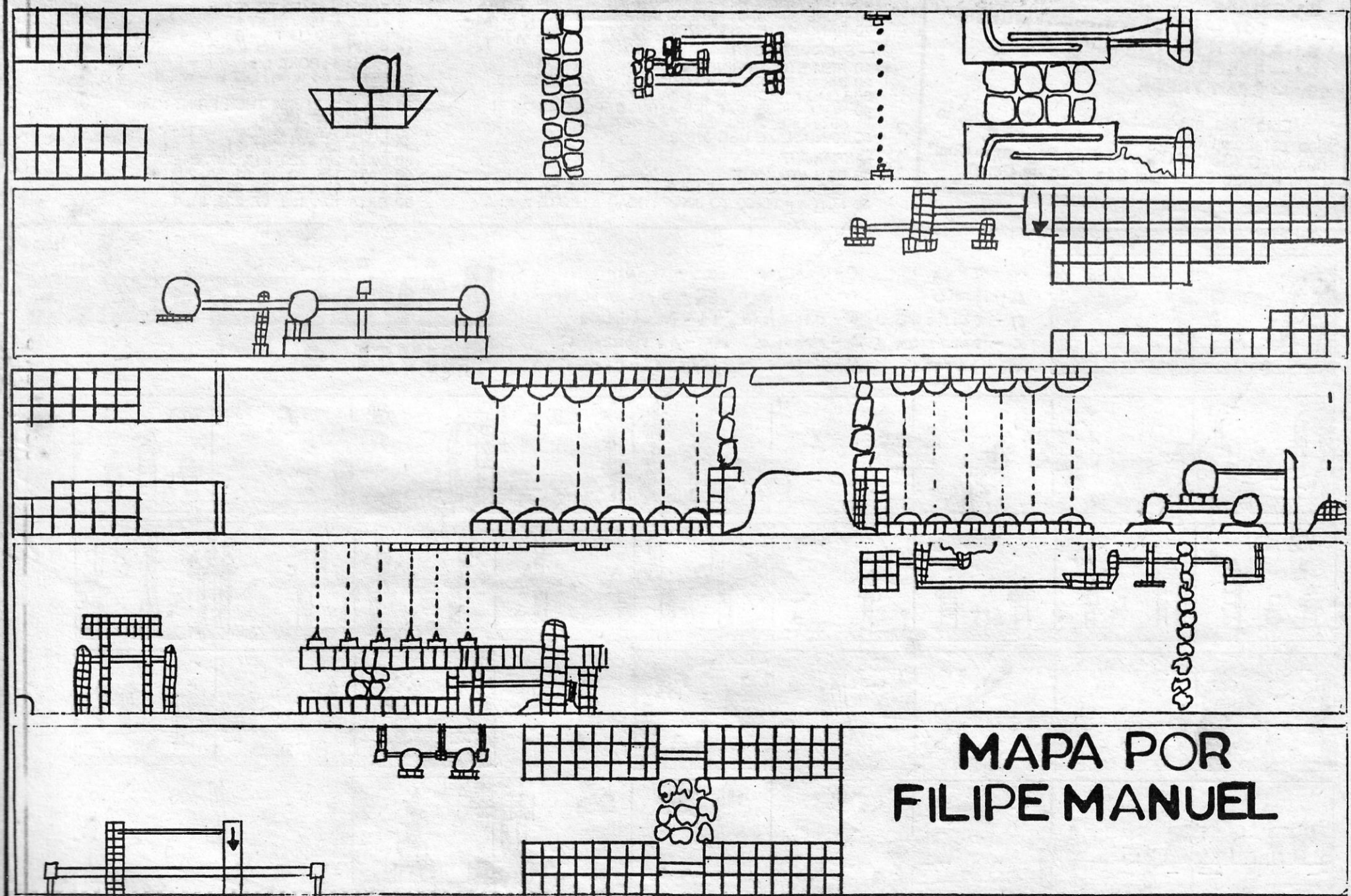
E agora uma série de pokes, para finalizar a carta de *Vitor Almeida* e de *Tiago Bastos*, de Lisboa, cuja publicação iniciámos na passada semana:

- **SORCERY** — POKE 49823, 0
- **STARQUAKE** — POKE 50274, 0
- **ZORRO** — POKE 53729, 0
- **BRIAN BLOODAXE** — POKE 26582, 0
- **SON OF BLAGGER** — POKE 27421, 255
- **MUTANT MONTY** — POKE 54933, 0
- **FLINTSTONES** — POKE 43612, 0
- **ROCKMAN** — POKE 32566, 0
- **FIREMAN** — POKE 43660, 0
- **ALIEN 8** — POKE 50085, 167 : POKE 50084, 178
- **GUNFRIGHT** — POKE 47920, 0
- **DUKES OF HAZZARD** — POKE 39326, 255
- **AVALON** — POKE 23782, 2 : POKE 23876, 201 : POKE 23878, 204 : POKE 23879, 277
- **SABRE WOLF** — POKE 39702, 30 : POKE 43575, N (N = n.º vidas)
- **ATTIC ATTAC** — POKE 36519, 0 : POKE 35353, 0
- **BENNY HILL** — POKE 34957, 42

(Continua na pág. seguinte)

# CHRONOS

## ZONA 1



MAPA POR  
FILIPE MANUEL

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

- PENETRATOR — POKE 40733, 0
- POGO — POKE 44259, 182
- JET PAC — POKE 25020, 0
- PYJAMARAMA — POKE 48658, 0 : POKE 33832, 0 : POKE 25519, 183
- HERO — POKE 44521, 182 : POKE 45659, 182 : POKE 54918, 0
- BEAR BOWER — POKE 39134
- ASTÉRIX — POKE 34695, 183
- CHUCKIE EGG II — POKE 65535, 184
- LIGHT FORCE — POKE 40725, 0
- ROLLER COASTER — POKE 38988, 255
- MOVIE — POKE 64788, 195
- STAR STRIKE — POKE 33696, 0
- WAR — POKE 38394, 0 : POKE 37033, 0
- ELITE — POKE 46848, 201
- CYBERUN — POKE 36168, 175
- DAN DARE — POKE 36468, 175 : POKE 45454, 104
- KUNG-FU MASTER — POKE 27982, 182
- NEXOR — POKE 36212, 182 : POKE 33660, 201
- NIGHTMARE RALLYE — POKE 26515, 0
- HEARTLAND — POKE 43319, 0 : POKE 23525, 175
- BOBBY BEARING — POKE 24570, 182
- THRUST II — POKE 34200, 0
- I BALL — POKE 49483, 0 : POKE 49168, 0
- IMPOSSABALL — POKE 37706, 0
- MOON PATROL — POKE 36724, 0
- AVENGER — POKE 58294, 0
- GAUNTLET — POKE 35170, 0
- ENDURO RACER — POKE 43542, 0 : POKE 43643, 0
- EVERYONE'S A WALLY — POKE 38177, 201 (imortal) :

- POKE 43308, 201 (tudo imóvel)
- FAIRLIGHT — POKE 61893, 58 (vidas inf.) : POKE 63478, 24 (portas abertas)
- STREET HAWK — POKE 35215, 183 : POKE 39699, 182 : POKE 39708, 58 : POKE 41423, 182
- NEXOR — POKE 36212, 182 : POKE 33660, 201
- NIGHTSHADE — POKE 52186, 201 : POKE 50612, 201

Muito material mandou *Filipe Manuel C. Filipe*, do Barreiro, que quer ajudas para *Wizball*. Começa com esta pequena dica para:

- HYDROFOOL — A ferradura mata os cavalos-marinhos; o arpão mata a baleia-bebé; o gancho mata o peixe-lobo; a colher mata a alforreca; e *nada* mata a piranha.

E estes carregadores:

- THE LIVING DAYLIGHTS
  - 1 REM LIVIND DAYLIGHTS
  - 4 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7
  - 5 CLEAR 65535
  - 6 LET t = 0 : LET w = 0
  - 10 FOR f = 63973 TO 64020
  - 15 READ a : POKE f, a
  - 20 LET t = t + w \* a : LET w = w + 1
  - 25 NEXT f
  - 30 IF t <> 119539 THEN PRINT "Error in data" : STOP
  - 35 PRINT AT 10, 1 : "Start 'Living Daylights' tape"
  - 40 DATA 221, 33, 215, 253, 17, 124
  - 45 DATA 1, 62, 255, 55, 205, 86, 5
  - 50 DATA 48, 241, 49, 0, 0, 33, 0
  - 55 DATA 250, 34, 112, 254, 195
  - 60 DATA 0, 254, 33, 252, 151, 34
  - 65 DATA 37, 150, 33, 205, 197
  - 70 DATA 34, 1, 152, 33, 158, 201
  - 75 DATA 34, 3, 152, 195, 0, 145
  - 100 RANDOMIZE USR 63973

- XEN
  - 10 REM XEN
  - 20 PAPER 0 : INK 7 : BORDER 0 : CLEAR 65535
  - 30 FOR n = 64000 TO 64040 : READ a : POKE n, a : NEXT n
  - 40 FOR n = 661626 TO 61633 : READ a : POKE a : NEXT n
  - 50 RANDOMIZE USR 64000
  - 60 DATA 221, 33, 96, 234, 17, 232, 3, 62, 255, 55, 205, 86, 5
  - 70 DATA 48, 240, 221, 33, 0, 240, 17, 186, 0, 62, 255, 55
  - 80 DATA 205, 86, 5, 62, 186, 50, 117, 240, 62, 240, 50, 118, 240
  - 90 DATA 195, 0, 240, 62, 182, 50, 254, 135, 195, 0, 128

- NEMESIS
  - 1 REM NEMESIS
  - 2 MERGE "
  - 5 POKE 51949, 0

- RASTERSCAN
  - 10 REM RASTERSCAN POKES
  - 20 INK 0 : PAPER 0 : POKE 23624, 0 : CLEAR 30271
  - 30 LOAD " " SCREEN \$ : LOAD " " CODE 30272
  - 40 POKE 40078, 201 : REM NOLOGIC
  - 50 POKE 39228, 0 : REM INFO TIME
  - 60 POKE 39220, 0 : REM INFINITA ENERGIA
  - 70 RANDOMIZE USR 32768

- STORMBRINGER
  - 10 REM STORMBRINGER
  - 20 INK 0 : PAPER 0 : POKE 23624, 0 : CLEAR 25170
  - 30 LOAD " " SCREEN \$ : LOAD " " CODE
  - 40 POKE 38865, 0 : POKE 40161, 0 : POKE 46301, 99 : POKE 46183, 99 : POKE 46702, 0
  - 50 RANDOMIZE USR 37632

- KRAKOUT
  - 10 REM KRAKOUT
  - 20 CLEAR 65535 : LET t = 0
  - 30 FOR n = 30000 TO 30027 : READ a : POKE n, a :

- LET t = t + (n - 29990) \* a : NEXT n
- 40 IF t - 81811 THEN PRINT "DATA ERROR" : STOP
- 50 FOR n = 65192 TO 65198 : READ a : POKE n, a : NEXT n
- 60 RANDOMIZE USR 30000
- 70 DATA 221, 33, 203, 127, 17, 64, 1, 62, 255, 55, 205, 86, 5
- 80 DATA 48, 241, 62, 128, 50, 246, 127, 62, 254, 50, 47, 128
- 90 DATA 195, 244, 127
- 100 DATA 175, 50, 229, 181, 195, 168, 139

- BAZOOKA BILL
  - 10 REM BAZOOKA BILL
  - 20 CLEAR VAL "24063" : LOAD " SCREEN \$ : LOAD " " CODE
  - 30 POKE VAL "41931", NOT PI : RANDOMIZE USR VAL "32788"

- BALLCRAZY
  - 10 REM BALLCRAZY
  - 20 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS : LOAD " " SCREEN \$
  - 30 LOAD " " CODE 37088
  - 40 LOAD " " CODE 24800
  - 50 POKE 28489, 201
  - 60 LET L = USR 24800

- GAUNTLET — DEEPER DUNGEONS
  - 11 REM GAUNTLET THE DEEPER DUNGEONS
  - 150 DATA 175 : REM REF. ACES ORIGINAL LINE 150
  - 170 DATA 50, 22, 174 : REM INFINITE KEYS
  - 180 DATA 50, 156, 148 : REM NO BOTTLE DESTROY
  - 190 DATA 50, 162, 148, 50, 164, 148 : REM NUCLEAR WEAPONS

- 195 REM GAUNTLET THE DEEPER
  - 200 DATA 50, 12, 174, 50, 199, 173, 50, 117, 173, 50, 158, 173, 50, 240, 173 : REM WALK THROUGH WALLS (SAVES USING SHITRI!)
  - 210 DATA 50, 130, 169 : REM CONTINUOUS CLOAK
  - 220 DATA 30, 0, 50, 55, 172, 50, 110, 172, 34, 108, 172 : REM INFINITE POTION EFFECT
  - 230 DATA 62, 24, 50, 254, 177 : REM BIG BOOTS
  - 240 DATA 62, 24, 50, 254, 177 : REM INFINITE POTIONS THROUGH WALLS
  - 250 DATA 62, 24, 50, 116, 146 : REM SHOOT THROUGH WALLS
  - 260 DATA 33, 62, 192, 34, 113, 151, 175, 115, 151 : REM CONTINUE WHERE DEATH
  - 270 DATA 33, 29, 20, 39, 78, 156 : REM WALLS TO EXITS
  - 280 DATA 62, 24, 32, 90, 173, 62, 255, 50, 96, 173 : REM BIG POCKETS
  - 290 DATA 62, 201, 32, 193, 159 : REM NO NON-GENERATED MONSTERS
  - 300 DATA 195, 0, 132, 999 : REM DATA END MARKER

E ainda

- ULTIMA RATIO — Teclar simultaneamente as teclas «A» e «D», para vidas infinitas.

Célio Filipe Cocharro, de Fazendas de Almeirim, mandou um mapa de *Athena*, quer dicas para *Elite*, faz um protesto por uma gralha num carregador (um destes dias vamos repeti-lo) e mandou material:

- BACK TO THE FUTURE
  - 4 FOR f = 40192 TO 40448
  - 5 POKE f, 158 : NEXT f
  - 10 LET w = 0 : LET t = 0
  - 15 FOR f = 40599 TO 40652
  - 20 READ a : POKE f, a
  - 25 LET t = t + w \* a : LET w = w + 1
  - 30 NEXT f
  - 35 IF t <> 211650 THEN PRINT : "Erro nas DATA" : STOP
  - 36 PRINT AT 10, 0 : "Carregar jogo"
  - 40 DATA 62, 157, 237, 71, 237, 94
  - 50 DATA 201, 229, 213, 197, 245
  - 60 DATA 175, 50, 18, 91, 58, 223
  - 70 DATA 91, 254, 195, 32, 18, 33
  - 80 DATA 197, 158, 17, 223, 91, 1

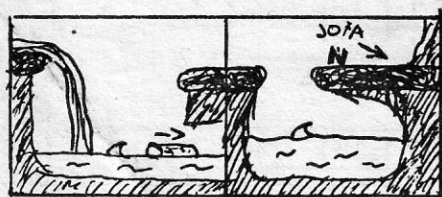
### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — INDIANA JONES
- 2.º — ACTION FORCE
- 3.º — GAME OVER
- 4.º — ENDURO RACER
- 5.º — RAPID FIRE
- 6.º — MASK
- 7.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
- 8.º — BOOK OF THE DEAD
- 9.º — EXECUTOR
- 10.º — STAR TRECK

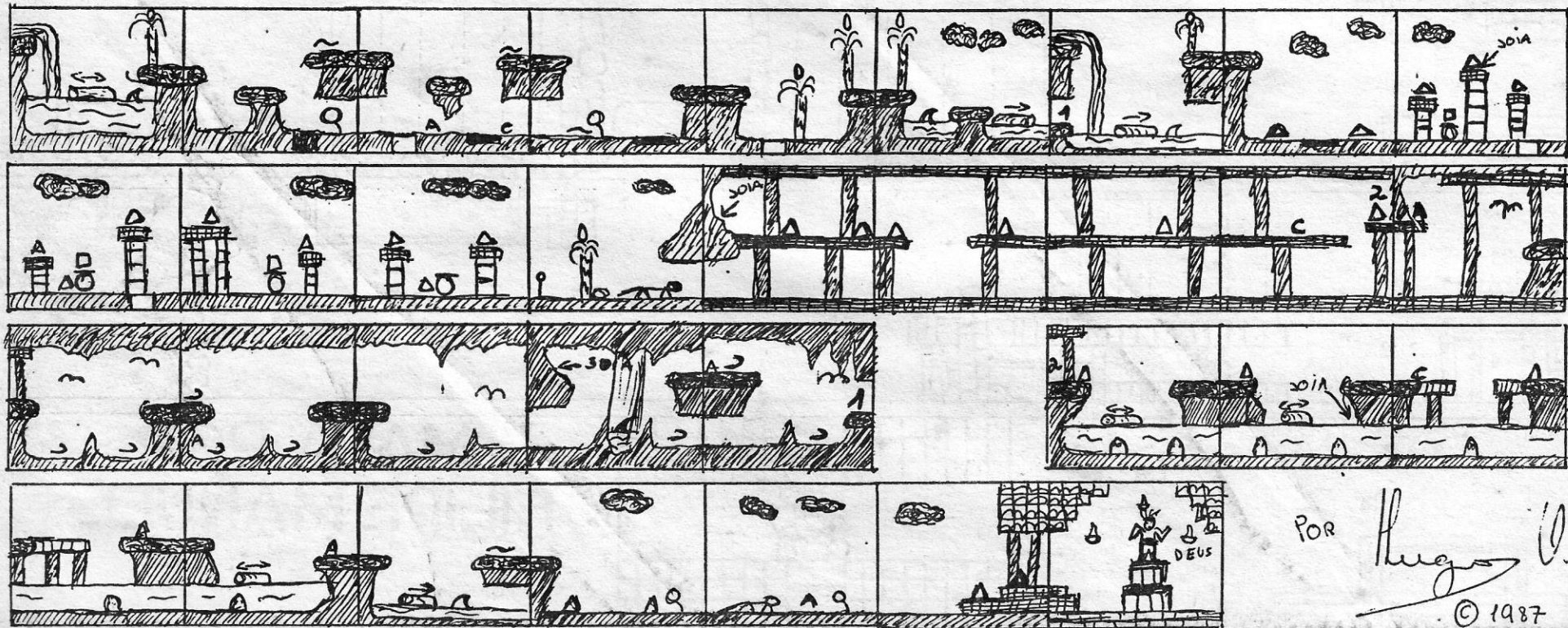
Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



- ~ - COBRA
- Δ - INDIO
- - FEITICEIRO
- κ - PIRANHA
- XR - SACARÉ
- 0 - MACACO
- M - MORCEGO
- o - CALDEIRÃO
- J - ESCORPIÃO
- A - SEREIA
- - TRONCO
- ↔ - DIRECÇÃO DO TRONCO
- ll - ARMADILHA
- A- MOVIEDICA
- A - ÁGUA
- C - COMIDA

# LIVINGSTONE

## NIVEL 1



90 DATA 10, 0, 237, 176, 62, 63  
 100 DATA 237, 71, 237, 86, 243, 241  
 110 DATA 193, 209, 225, 255, 201  
 120 DATA 62, 201, 50, 229, 212  
 130 DATA 195, 0, 208  
 200 RANDOMIZE USR 40599  
 210 LOAD ""

— MOTOS  
 10 CLEAR 24575  
 15 PRINT AT 10, 6; "START 'MOTOS' TAPE"  
 20 LOAD "" SCREEN \$  
 30 LOAD "" CODE  
 40 INK 0: PAPER 0  
 50 PRINT AT 0, 0  
 60 POKE 42241, 183  
 70 RANDOMIZE USR 32768

— PLEXAR  
 5 BORDER 0  
 10 PRINT AT 10, 6; "START 'PLEXAR' TAPE"  
 15 LOAD "" CODE  
 20 POKE 37329, 195  
 30 POKE 37330, 0  
 40 POKE 37331, 98  
 50 FOR f = 25088 TO 25095  
 60 READ a: POKE f, a  
 70 NEXT f  
 80 DATA 62, 0, 50, 138, 186  
 90 DATA 195, 136, 144  
 100 RANDOMIZE USR 37263

— MASK  
 5 LET t = 0: LET w = 0  
 10 FOR f = 32000 TO 32051  
 15 READ a: POKE f, a  
 20 LET t = t + w \* a: LET w = w + 1  
 25 NEXT f  
 30 IF t <> 161993 THEN PRINT "ERROR  
 IN DATA": STOP  
 35 PRINT AT 10, 7; "START 'MASK' TAPE"  
 40 RANDOMIZE USR 32000  
 50 DATA 6, 3, 197, 221, 33, 0, 0  
 55 DATA 17, 17, 0, 62, 255, 55, 205  
 60 DATA 86, 5, 193, 16, 239, 221  
 65 DATA 33, 136, 169, 17, 214, 11  
 70 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5  
 75 DATA 33, 62, 201, 34, 227, 170  
 80 DATA 33, 50, 36, 34, 229, 170  
 85 DATA 62, 134, 50, 231, 170  
 90 DATA 195, 242, 169

O Timex Team, da Rua 1.º de Maio, Lote 38-2.º-Dto. Mira Sintra — 2735 Cacém, quer trocar correspondência e jogos, mandou um mapa de Enduro Racer e alguns pokes:

— SABOTEUR II — POKE 42036, 201 (sem inimigos): POKE 40004, 201 (sem pumas): POKE 29893, 255 (vidas)  
 — MISTERIO DEL NILO — POKE 55469, 246 (vidas): POKE 43995, 0 (granadas inf.): POKE 43933, 0 (balas inf.)  
 — GAUNTLET — POKE 48488, 20  
 — RAMBO — POKE 38841, 24

Paulo Jorge Cabral Pereira, de Coimbra, que a estas horas já deve saber como resolver o problema de «abrir» carregadores (viste o último número?), mora na Rua Figueira da Foz, 9-2.º Dto. — 3000 Coimbra, tem 12 anos, gostaria de trocar correspondência e mandou alguns pokes:

— JET SET WILLY — POKE 35899, 0  
 — MANIC MINER — POKE 35136, 0  
 — SIR FRED — POKE 37609, 201  
 — RAID OVER MOSCOW — POKE 39316, 255 (e para saírem do ponto de partida teclêm «baixo» e «fire» ao mesmo tempo)

Rui Carlos Rodrigues Salgado, da Brandoa, mandou estes:

— GREEN BERET — POKE 40919, 255  
 — SCOOBY DOO — POKE 29614, 0  
 — PROFANATION — POKE 49290, 255

Dois leitores da Nazaré, Alexandre Madeira Esgaio e Rui Filipe Custódio Maurício, mandaram alguns pokes, mas o mapa é que está «mauzito»:

— COBRA — POKE 36512, 62: POKE 36513, 5: POKE 36514, 0: POKE 34928, 0  
 — AUFWIEDERSEHEN MONTY — Em vez de fazer LOAD "", teclar CLEAR 32767: LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 32799 e, quando o jogo começar, apanhem o primeiro objecto à esquerda.  
 — ENDURO RACER — POKE 43542, 0: POKE 43643, 0

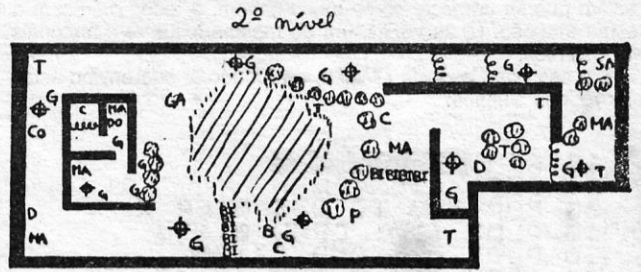
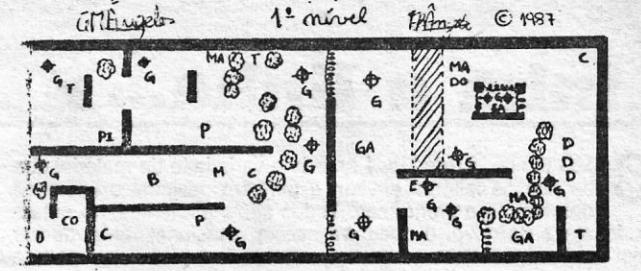
Pedro Alexandre Machado Vila Verde, do Seixal, enviou este carregador para Athena:

1 REM ATHENA POKES  
 3 CLEAR 25800: LOAD "" SCREEN \$  
 4 LOAD "" CODE: LOAD "" CODE  
 5 POKE 48850, 255: REM vidas inf.  
 6 POKE 48934, 0: REM tempo inf.  
 7 POKE 50064, n: REM n = n.º bichos nas árvores  
 8 POKE 55268, 52: REM relógio cont. crescente  
 9 POKE 23570, 6: POKE 23613, 0  
 10 RANDOMIZE USR 356, 46

E ainda este truque para:

— ROAD RUNNER — Quando aparecer o «menu» de opções, teclêm simultaneamente R, T, H, B. Nas mensa-

# DUET



QUESTÃO DE ONDE SAEM GUARDAS (G), CO - COELHO  
 G - GUARDAS CO - COELHO  
 T - CORTA-ARREDE SA - SÓCIO  
 PI - PISTOLA SA - SÓCIO  
 MA - MALA C/RELÓGIO C - COELHO  
 P - PULGAS P - PULGAS  
 B - BOMBA B - BOMBA  
 A - ARMADURAS A - ARMADURAS  
 // - SÍTIO QUE NOS TIRA A ELEGIJA  
 - - - - - PARQUES (CORRETORES DE PASSAR)

gens rotativas aparecerá «Infinite lives initialized». Primam «0» e ficam com vidas infinitas.  
 E, para finalizar por hoje, uma ideia curiosa de Vítor Almeida e de Tiago Bastos, que se lembraram de um passatempo baseado nos jogos, estilo palavras cruzadas. Vejam se o resolvem e até para a semana.

**POKES & DICAS**  
 JORNAL «A CAPITAL»  
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
 1124 LISBOA CODEX

## Espaço de aventura

O nosso já conhecido João Cruz, da Póvoa de Varzim, para além do seu inegável talento de desenhador, é também um entusiástico «aventureiro». Conciliando as duas coisas, manda as suas dicas desta forma e assim nos ocupa todo o espaço (mas com todo o gosto da nossa parte). O João Cruz pede, por outro lado, que enviem dicas para as aventuras que refere no seu desenho e ainda para The Big Sleaze (onde estão as chaves do carro?), e oferece-se também para ajudar outros leitores, com os quais gostaria de trocar correspondência. Escrevam para Praça 5 de Outubro, Edifício Neptuno — Port/Administração — 4490 Póvoa de Varzim

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## Linha a linha...

COMO temos já referido, é grande a variedade de material que os nossos leitores enviam e também desigual o interesse das rotinas e programas. Todos são importantes, no entanto, frisamos de novo, e quem se queixa, ocasionalmente, de ver aqui publicadas rotinas muito simples, não tem razão. Isto porque é assim que se começa, como todos sabem, e todos merecem a mesma atenção. E, às vezes, até do mesmo leitor vêm materiais bem diversos.

É o caso de *Paulo de Oliveira*, da Amadora, que enviou estas duas rotinas simples:

```
10 REM UMA REDE
20 LET X=16
30 FOR F=0 TO 255 STEP X
40 PLOT F,0: DRAW 0,175
50 PLOT 0,f AND f<175
60 DRAW 255,0 AND f<175
70 NEXT f
80 PLOT 255,0: DRAW 0,175: DRA
W -255,0
```

NOTA: Se se alterar o valor de X na linha 20 (múltiplos de 8 de preferência) obtém-se outra rede diferente.

★

```
1 OVER 1
10 REM QUADRADO
20 FOR F=0 TO 175 STEP 3
30 PLOT F,F: DRAW 0,175-F*2
40 DRAW 255-F*2,0:
DRAW 0,-175+F*2:
DRAW -255+F*2,0
50 NEXT F
60 GO TO 20
```

No entanto, mandou ainda esta, que utiliza código máquina em DATA e serve para fazer um efeito de *scroll* lateral de *pixels*, no que estiver definido pela janela.

```
1 REM SCROLL DE PIXELS PARA
A ESQUERDA
5 CLEAR 58570
10 LET soma=0
20 FOR f=58571 TO 58682
30 READ a
40 LET soma=soma+a
70 POKE f,a
80 NEXT f
90 PRINT soma: IF soma<>15263
THEN PRINT "ERRO NOS DATA": STOP
100 DATA 42,55,229,237,75,57,22
5,167,203,22,43,5,194,211,228,42
,55,229,205,21,229
110 DATA 34,55,229,237,75,57,22
9,13,200,237,67,57,229,195,210,2
20,42,55,229,237,75,57,229
120 DATA 167,203,30,35,5,194,24
0,228,42,55,229,205,21,229,34,55
,229,57,237,75,229,13,200
130 DATA 237,67,57,229,195,247,
0,28,124,230,7,254,7,202,31,229,3
0,201,125,230,224,254,224,202,46
,229,17,224,6,167,237,82,201,124
,254,87,200,17,32,0,25,201,92,80
,1,27,0
200 FOR f=0 TO 21: PRINT AT f,0
: " "
: NEXT f
300 FOR m=0 TO 216
310 POKE 58679,28
320 POKE 58680,72: REM
54 = topo do ecran
72 = meio do ecran
80 = baixo do ecran
330 POKE 58681,48
340 POKE 58682,27
350 RANDOMIZE USR 58571
360 NEXT m
```

NOTAS: Fazendo SAVE «nome» CODE 58571, 112 grava-se só os bytes podendo depois usá-los em programas próprios fazendo:

```
LOAD "" CODE
10 FOR m=0 TO 216 (este ciclo pode ter outros valores dependendo do tamanho da janela)
20 POKE 58679,28 (para começar na coluna 28)
30 POKE 58680,72 (para começar a meio do «ecran», aprox. na linha 8). Se 64 começa na linha 0 e 80 na linha 15)
40 POKE 58681,48 (altura da caixa em pixels)
50 POKE 58682,27 (comprimento da caixa em caracteres)
60 RANDOMIZE USR 58571
70 NEXT m
```

NOTA: Dependendo dos programas onde é utilizado torna-se por vezes necessário fazer CLEAR 58570 antes do LOAD "" CODE

### Pokes úteis

Deste leitor vieram ainda estes *pokes*, de utilidade para muitos leitores:

POKE 23570, 6 — Envia o *header* para a *printer* (esteja ligada ou não), não a imprimindo no visor. É útil para não estragar SCREENS em programas.  
POKE 23658, 8 — Para mudar o modo L para C (letras grandes)  
POKE 23608, N — Provoca um BEEP sempre que se prime uma tecla, sendo N o tempo de duração do BEEP que pode ir de 1 a 255

POKE (PEEK 23613 + 256 \* PEEK 23614 + 1), 0 — Altera o endereço de retorno em mensagens de erro causando a limpeza de toda a memória se o programa chegou ao fim ou se foi premida a tecla de BREAK. Deve-se colocar um STOP no final do programa a fim de evitar o seu apagamento

LET A\$ = "nome (máx. 7 letras)": LET B\$ = CHR\$ 22 + CHR\$ 1 + CHR\$ 0: LET C\$ = B\$ + A\$: SAVE C\$ LINE 1 — Esta rotina substitui o *Herding PROGRAM*. Em vez de SAVE «nome» utilize-se esta rotina

Para se saber quais são os valores que o sistema atribui a cada endereço deve-se fazer, logo que se liga o computador, o seguinte: PRINT PEEK endereço. Por exemplo: PRINT PEEK 23607 dá como resultado 60. Estes são os valores que se devem introduzir sempre que se queira anular um *poke* mal introduzido.

POKE 23756, 0 — Muda para a linha zero a primeira linha do programa desactivando o EDIT da linha.

POKE 23613, 0 — Provoca NEW se se premir a tecla de BREAK

POKE 23561, 10 — Reduz o tempo de espera na repetição de uma tecla

POKE 23562, 2 — Aumenta a velocidade na repetição de teclas (Pode-se associar com o anterior)

POKE 23659, 0 — Provoca *crash* no programa se se premir BREAK

POKE 23613, 82 — Elimina a tecla BREAK. Deve ser colocado dentro de todos os ciclos FOR... NEXT, GOSUB, GOTO e RETURN pois estes ciclos desactivam-no

POKE 23755, 100 — Faz desaparecer a listagem. POKE 23755, 0 desactiva-o

POKE 23607, 20 — Torna ilegíveis os caracteres

POKE 23607, 200 — Faz desaparecer todos os caracteres

POKE 23607, 60 — Desactiva os dois Pokes anteriores

POKE 23692, -1 — Faz SCROLL, equivalente ao do ZX 81

### Rotinas diversas

Um leitor, que manda, em regra, bastante material, é *José Pimenta Gama Jr.*, de Elvas, e hoje incluímos algumas rotinas suas:

```
10 REM José Pimenta Gama Jr.
20 REM Serafins
30 LET n=10
40 CIRCLE 127, n, 10
50 PLOT 122, 7: DRAW 10, 0, 3
60 CIRCLE 123, 11, 2
70 CIRCLE 131, 11, 2
80 FOR f=10 TO 50
90 PLOT 137, n: DRAW f, 5
100 PLOT 117, n: DRAW -f, 5
110 NEXT f
120 POKE 23692, 255: PRINT AT 21, 31
130 FOR l=1 TO 23: PRINT: BEEP .0, 1
RND * 60: NEXT l
140 GOTO 1
```

```
10 REM J. P. G.
20 REM Grelhas
30 INPUT "Tamanho da grelha?": a: LET a = a + 1
40 FOR f=0 TO 175 STEP A
50 PLOT 0, f: DRAW 255, 0
60 NEXT f
70 FOR f=0 TO 255 STEP A
80 PLOT f, 0: DRAW 0, 175
90 NEXT f
100 PAUSE 0: RUN
```

```
1 INK 4
10 REM J. P. G.
20 REM Canavil
30 FOR f=0 TO 255 STEP 2
40 PLOT f, 0
50 DRAW 0, INT (RND * 176), 1 — (2 AND F > 127)
60 NEXT f
```

```
1 REM J. P. G.
5 REM Derivados
10 LET A$ = "": LET B$ = " "
20 INPUT "Grau de P (x) ?": G
30 FOR N = G TO 1 STEP -1
40 PRINT AT 5, 5: "Coeficiente de x ↑": N
50 INPUT "valor": V: IF NOT V THEN GOTO 80
60 LET A$ = A$ + STR$ V + "x" + ("↑" + STR$ N AND N <> 1) + "+": IF N = 1 THEN GOTO 90
70 LET B$ = B$ + STR$ (V * N) + "x" + ("↑" + STR$ (N - 1) AND N - 1 <> 1) + "+"
80 NEXT N
90 LET B$ = B$ + STR$ V
100 CLS: INPUT "valor de C": C: IF NOT C THEN GOTO 120
110 LET A$ = A$ + STR$ C
120 CLS: PRINT "P(x) =": A$: "P(x) =": B$
130 PAUSE 0: RUN
```

```
10 REM J. P. G.
20 REM Fórmula resolvente
30 PRINT AT 5, 5: "AX ↑ 2 + BX + C = 0"
40 INPUT "valor de A": A
50 INPUT "valor de B": B
60 INPUT "valor de C": C
70 LET D < B * B - 4 * A * C
80 IF D > 0 THEN PRINT "IMPOSSÍVEL": GOTO 110
90 IF NOT D THEN PRINT "X =": - B / 2 / A: GOTO 110
100 PRINT "X1 =": (- B - SQR D) / 2 / A: "X2 =":
```

(- B + SQR D) / 2 / A  
110 PAUSE 0: REM

★

```
1 REM José P. Gama Jr. ©
2 LET a = 10: LET b = 15
5 RANDOMIZE
10 LET a = a + (a > 21 AND RND <> .5) - (RND > .5 AND a > 0)
20 LET b = b + (b < 31 AND RND > .5) - (RND > .5 AND b > 0)
30 PRINT AT a, b: INK INT (RND * 8): INVERSE 1: OVER 1: FLAS 1: ""
40 GOTO 10
ou substituir a linha 30 por
30 PRINT AT a, b: BRIGHT INT (RND * 1): PAPER INT (RND * 8): ""
```

★

```
1 REM Crazy pictures
2 REM J. P. Gama Jr.
3 INPUT "Valor de aleatoriedade?": V
4 LET a = INT (RND * 256)
5 LET b = INT (RND * 176)
10 LET c = INT (RND * 2)
20 LET d = INT (RND * 2)
30 FOR f = 1 TO RND * V
40 PLOT a, b
50 LET a = a + (c AND a < 255) — (NOT c AND a > 0)
60 LET b = b + (d AND b < 175) — (NOT d AND b > 0)
70 NEXT f
80 GOTO 10
```

★

```
1 REM J. P. Gama Jr.
2 REMA Caracol
3 LET a = 10: LET b = 0
10 PLOT 127, 87
20 FOR f = 1 TO 5
30 LET a = a * -1
40 DRAW a, b, PI
50 LET a = a + a
60 NEXT f
70 DRAW 78, 0, 1
80 DRAW -78, 0, 1
```

★

```
1 REM J. P. Gama Jr.
2 REM Sons aleatórios
5 RANDOMIZE
10 LET m = (PEEK INT (RND * 16385)) / 4.25
20 LET m = m + (m * -2 AND m > 69)
30 LET d = RND
40 BEEP d, m: GOTO 10
```

Nota: Pode-se substituir a linha 30 por 30 LET d = .1

★

```
1 REM José P. Gama Jr.
2 REM Flower from the desert
5 LET a = 2
10 CIRCLE 127, 87, 20
20 PLOT 127, 67: DRAW 0, -67
30 PLOT 127, 30: DRAW 25, 0
40 PLOT 127, 30: DRAW 25, 0, 1.5: DRAW -25, 0, 1.5
50 FOR f = 130 TO 145 STEP 3
60 PLOT f, 30: DRAW 4 - (f = 145), 4 - (f = 145)
70 PLOT f, 30: DRAW 4 - (f = 145), -4 + (f = 145)
80 NEXT f
90 PLOT 127, 107: DRAW 0, 40, a: DRAW 0, -40, a
100 PLOT 147, 87: DRAW 40, 0, a: DRAW -40, 0, a
110 PLOT 107, 87: DRAW -40, 0, a: DRAW 40, 0, a
120 PLOT 116, 70: DRAW -27, -27, a: DRAW 27, 27, a
130 PLOT 138, 71: DRAW 27, -27, a: DRAW 27, 27, a
140 PLOT 112, 100: DRAW -27, 27, a: DRAW 27, -27, a
150 PLOT 142, 101: DRAW 27, 27, a: DRAW -27, -27, a
```

★

```
1 REM J. P. Gama Jr.
2 REM Gráficos
3 GOSUB 250
5 GOSUB 130: LET p$ = "O"
10 FOR f = USR "A" TO 65535
20 INPUT line A$
30 IF A$ = " " THEN LET A$ = P$: GOTO 70
40 IF A$ = "V" OR A$ = "v" THEN CLS: FOR p = USR "A" TO f: PRINT PEEK p: NEXT p: PAUSE 0: GOSUB 130: GOTO 20
50 IF CODE A$ > 49 OR CODE A$ < 48 THEN RUN
60 LET A$ = CHR$ 196 + A$: LET p$ = A$
70 LET A = VAL A$
80 POKE F, A
90 BEEP .2, 5
100 GOSUB 130
110 NEXT F
120 STOP
130 CLS: FOR G = 144 TO 164
140 PRINT CHR$ G: INK 2: " - "; INVERSE 1: CHR$ (G - 79)
150 NEXT G: RETURN
200 REM O.K.
250 REM instruções
260 CLS: PRINT AT 5, 3: "Instruções:"
270 PRINT AT 12, 0: "este programa ajuda-lo-á a pôr os seus gráficos em memória. Introduza os valores em binário, podendo repetir pressionando ENTER ou voltar ao início introduzindo um caracter diferente de 1 ou 0"
280 PAUSE 0: RETURN
```